Spielidee und Spielziel

Auf der Jagd nach wertvollen Schätzen durchsuchen die Abenteurer den sagenumwobenen Tempel in Luxor.

Das Ziel ist die Grabkammer des Pharao. Aber schon auf dem Weg dorthin gibt es zahlreiche Schätze und geheimnisvolle Skarabäen einzusammeln. Die Spieler bewegen ihre Abenteurer mit ihren Handkarten von Plättchen zu Plättchen durch den Tempel. Je näher die Abenteurer zur Grabkammer vordringen ***und*** *je mehr Schatzplättchen sie auf dem Weg dorthin einsammeln, desto mehr Punkte bekommen die Spieler. Haben die ersten beiden Abenteurer die Grabkammer mit Hilfe der Schlüssel betreten, endet das Spiel. Wer nun die meisten Punkte gesammelt hat, ist der Gewinner!*

Spielmaterial

• 1 Spielplan

• 1 Horustableau

• 1 Wertungstableau

• 31 Startkarten
6x 1
5x +/- 1
je 4x 2, 3, 4, 5
4x Würfel

• 24 Horuskarten

8x Level 1 *8x Level 2* *8x Level 3*

Den Level erkennt man an der Anzahl der Augensymbole unten auf der Karte.

• 30 Schatzplättchen – *(10 Plättchen je Schatzart)*

Vasen *Statuen*

Schmuck

Rückseite

Je Schatzart: *1x* 1 *4x* 3 *3x* 4 *1x* 5 *1x* 6

• 14 Tempelplättchen

Vorderseiten:

3x Joker *4x Skarabäus* *1x Joker/ Skarabäus*

Rückseiten:

4x Kobra *6x Falke* *4x Löwe*

1x 1 oder 2 Augen *1x 2 oder 3 Augen* *4x Tunnel*

• 6 Horusplättchen

Je 2x 1, 2 oder 3 Augen und Schlüssel

• 6 Osirisplättchen

1x 1, 2x 2, 2x 3, 1x 4

• 20 Schlüssel

Vorderseite *Rückseite*

• 18 Joker-Schatzplättchen

• 22 Skarabäen

Vorderseite *Rückseiten*

4x *8x* *6x* *4x*

• 2 Sarkophage

• 20 Abenteurer

5 Figuren in jeder Spielerfarbe

• 4 Zählsteine

1 Stein in jeder Spielerfarbe

• 1 Startspielermarker

• 4 Spielermarker

Zum Anzeigen der Spielerfarbe

• 1 Würfel
(Die Farbe des Würfels kann variieren)

• Spielregel

Spielaufbau

Allgemeines Material

Der **Spielplan** wird in die Tischmitte gelegt. Die **Sarkophage** werden in der Grabkammer platziert. **Horus-** und **Wertungstableau** werden gut sichtbar neben den Spielplan gelegt. Alle **Skarabäen** werden verdeckt gemischt und dann mit den **Joker-Schatzplättchen** und den **Schlüsseln** oberhalb des Horustableaus als Vorrat ausgelegt. Der **Würfel** wird neben dem Spielplan bereitgelegt.

Spielermaterial

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die **fünf Abenteurer**, den **Zählstein** und den **Spielermarker** in seiner Farbe. Zwei Abenteurer werden auf den Start *(Treppe)* gestellt, jeweils ein Abenteurer jedes Spielers wird neben die drei Anubis-Statuen **gelegt** *(nicht gestellt)*. Der Zählstein wird auf dem 0/100 Feld der Zählleiste platziert. Der jüngste Spieler wird Startspieler und bekommt den **Startspielermarker**. Im Spiel zu Zweit und zu Dritt wird das übrige Spielermaterial zurück in die Schachtel gelegt.

Der Spielermarker dient zum Anzeigen der Farbe des jeweiligen Spielers.

Die Spielkarten

Der Startspieler mischt die **Startkarten** und teilt dann an jeden Spieler **5 Karten** aus. Der Rest der Karten bildet den Nachziehstapel, der in der Mitte des Spielplans platziert wird.

Wichtig: Die Reihenfolge der Handkarten darf von den Spielern nicht verändert werden!

Die **Horuskarten** werden gemäß ihres Levels *(Anzahl der Augensymbole am unteren Rand)* sortiert und getrennt gemischt. Anschließend werden sie als offener Stapel auf die passenden Felder des Horustableaus gelegt *(siehe Anzahl der Augensymbole)*.

Die Plättchen

Die **Osirisplättchen** werden verdeckt gemischt. Dann werden 4 dieser Plättchen offen auf die 4 Osirisfelder auf dem Spielplan gelegt. Die übrigen 2 Plättchen kommen zurück in die Schachtel.

Die **Horusplättchen** werden gemäß der Anzahl ihrer Augensymbole auf die entsprechenden Horusfelder auf dem Spielplan gelegt.

Die **Schatzplättchen** werden verdeckt gemischt. Anschließend wird auf jedem noch freien Feld des Spielplans ein zufälliges Plättchen offen ausgelegt.

Die **Tempelplättchen** werden nach ihren Rückseiten sortiert, getrennt gemischt und dann als verdeckte Stapel neben den Spielplan gelegt.

Das Wertungstableau *Die linke Seite zeigt die Reihenfolge der Punktewertung am Spielende:*
1. Position der Abenteurer | 2. Erhaltene Sarkophage | 3. Übriggebliebene Schlüssel
4. Anzahl gesammelter Schatzplättchen-Sets | 5. Punkte auf Skarabäen
Die rechte Seite zeigt die Punkte für die Anzahl gesammelter Schatzplättchen-Sets.

Wichtig: Handhabung der Karten

In Luxor dürfen die Spieler die Reihenfolge ihrer Handkarten während des gesamten Spiels nicht verändern.
Ein Spieler darf immer nur die ganz rechte oder ganz linke Karte ausspielen und danach seine Handkarten nicht neu sortieren!

Die gespielte Karte (Startkarte oder Horuskarte) wird auf den Ablagestapel gelegt. Zieht ein Spieler eine neue Karte auf die Hand, wird diese immer in die Mitte zwischen den verbliebenen 4 Handkarten einsortiert. Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt. Am Ende seines Zuges hat ein Spieler immer genau 5 Karten auf der Hand.

Spielablauf

Luxor wird in mehreren Runden gespielt. Eine Runde beginnt beim Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

1. Karte spielen und Abenteurer bewegen

Der Spieler am Zug spielt die ganz linke oder ganz rechte Karte von seiner Hand und bewegt einen seiner Abenteurer gemäß der Zahl auf der Karte von Plättchen zu Plättchen weiter in Richtung Grabkammer.

2. Aktion ausführen

Anschließend führt der Spieler die Aktion des Plättchens aus, auf dem sein Abenteurer die Bewegung beendet hat.

3. Karte nachziehen

Zum Schluss zieht der Spieler eine Karte vom Nachziehstapel und sortiert diese in der Mitte seiner Handkarten ein. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel endet, wenn die ersten beiden Abenteurer die Grabkammer mit Hilfe der Schlüssel betreten haben. Die Runde wird noch zu Ende gespielt, danach folgt die Schlusswertung.

Auf den nächsten beiden Seiten folgt ein Spielablauf im Detail.

1. Karte spielen und Abenteurer bewegen

Zunächst wählt der Spieler entweder die Karte ganz links oder ganz rechts außen von seiner Hand und spielt diese offen auf den Ablagestapel in der Mitte des Spielplans.

Beispiel: Ani kann von ihren Handkarten entweder die 1 ganz links oder die 3 ganz rechts ausspielen.

Startkarten:

Zeigt die Karte eine Zahl, zieht der Spieler **einen** seiner **Abenteurer** um so viele Plättchen weiter in Richtung Grabkammer.

Zeigt die Karte das Symbol , muss **ein Abenteurer** entweder ein Plättchen vor oder zurück gezogen werden.

Zeigt die Karte das Symbol , würfelt der Spieler zuerst und zieht dann **einen** seiner **Abenteurer** um die gewürfelte Augenzahl weiter in Richtung Grabkammer.

Beispiel: Ani (rot) muss ihren Abenteurer vom Start 3 Plättchen weiter nach vorne ziehen.

Horuskarten:

Im Spielverlauf können die Spieler Horuskarten *(Level 1, 2 oder 3)* erhalten, welche neue Fortbewegungsmöglichkeiten erlauben. *Diese werden auf* ***Seite 8*** *erklärt.*

Einen Abenteurer 1 bis 6 Plättchen bewegen.

Alle Abenteurer 2 Plättchen bewegen.

Den letzten zum vorletzten Abenteurer bewegen.

Abenteurer bewegen und Schatzplättchen mit 1 Abenteurer weniger nehmen.

Bewegungsregeln:

Abenteurer wählen und bewegen:

Der Spieler darf frei wählen, welchen seiner stehenden Abenteurer er bewegen möchte. Die an den Anubis-Statuen liegenden Abenteurer befinden sich noch nicht im Spiel und dürfen nicht bewegt werden. Ein Abenteurer zieht immer nur von Plättchen zu Plättchen. Befindet sich auf einem Spielplanfeld kein Plättchen mehr, wird das Feld übersprungen. Auf einem Plättchen oder Feld dürfen beliebig viele Abenteurer stehen.

Beispiel: Ani (rot) wählt den stehenden Abenteurer und setzt ihn 3 Plättchen weiter. Das leere Feld überspringt sie. Den an der Anubis-Statue liegenden Abenteurer darf sie nicht für die Bewegung wählen.

Bewegen vom leeren Feld:

Steht ein Abenteurer auf einem leeren Feld, erfolgt der erste Schritt auf das nächstfolgende Plättchen. Anschließend zieht er von Plättchen zu Plättchen weiter.

Beispiel: Ani (rot) startet mit ihrem Abenteurer von einem leeren Feld. Ihr erster Schritt bringt sie zum nächsten Plättchen und von da aus zum folgenden Plättchen.

Neuen Abenteurer in das Spiel bringen:

Zieht ein Spieler mit einem seiner Abenteurer zum ersten Mal an einer Anubis-Statue vorbei, stellt er seinen dort liegenden Abenteurer auf die Treppe am Start. Dieser Abenteurer befindet sich von nun an im Spiel und kann ab der nächsten Runde gezogen werden.

Beispiel: Jan (grün) hat eine 5 gewürfelt, zieht über die Anubis-Statue hinweg und stellt seinen dort liegenden Abenteurer an den Start.

In dem seltenen Fall, *dass ein Spieler weder durch Spielen der linken oder der rechten Karte einen seiner Abenteurer regelkonform bewegen kann, spielt er eine Karte aus ohne sich zu bewegen. Er beendet seinen Zug, indem er eine Karte vom Nachziehstapel zieht.*

2. Aktion ausführen

Der Abenteurer führt die Aktion des Plättchens aus, auf dem seine Bewegung **endet.** Je nach Plättchenart passiert folgendes:

Schatzplättchen:

Der Spieler überprüft, ob **mindestens** so viele **eigene Abenteurer** auf dem Plättchen stehen, wie Abenteurersymbole abgebildet sind.

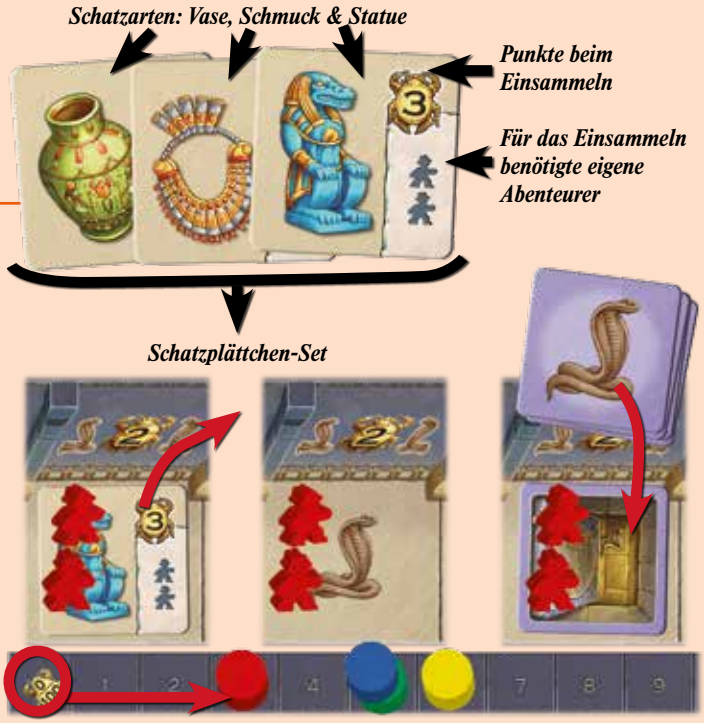
• Ist dies nicht der Fall, passiert nichts.

• Ist dies der Fall, so nimmt der Spieler das Schatzplättchen zu sich und trägt die auf dem Plättchen aufgedruckten Punkte mit seinem Zählstein auf der Zählleiste ab. Die Plättchen verbleiben beim Spieler, da es bei Spielende für jedes Set *(bestehend aus Vase, Schmuck und Statue)* weitere Punkte gibt.

Jetzt wird überprüft, ob sich auf dem nun leeren Feld ein Symbol befindet:

Ist ein Symbol zu sehen, wird das dem Symbol entsprechende oberste Tempelplättchen aufgedeckt und auf dem Feld ausgelegt. Der oder die Abenteurer werden auf das Tempelplättchen gestellt, ohne dass er oder sie die Aktion des Tempelplättchens ausführen.

Ist kein Symbol zu sehen, werden die Abenteurer auf das leere Feld gestellt.



Beispiel: Ani (rot) hat 2 Abenteurer auf dem Schatzplättchen und erfüllt damit die Bedingung, um dieses zu nehmen. Sie setzt ihren Zählstein um 3 Felder vor. Unter dem Plättchen (auf dem Spielplanfeld) befindet sich ein Tempelplättchen-Symbol. Ani nimmt das passende Tempelplättchen (Kobra) und legt es auf das Feld. Ihre Abenteurer setzt sie auf das neue Tempelplättchen.

Tempelplättchen:

Der Spieler führt die Aktion des Tempelplättchens aus. *Die einzelnen Aktionen der Tempelplättchen werden auf* ***Seite 7*** *erklärt.*

1 Skarabäus nehmen | *1 Joker-Schatzplättchen nehmen* | *1 Horuskarte nehmen* | *Von Tunnel zu Tunnel ziehen*

Horusplättchen:

Der Spieler nimmt sich, solange vorhanden, entweder

• einen **Schlüssel** aus dem Vorrat

oder

• die **oberste Karte** vom Horustableau, welche die gleiche Augensymbol-Anzahl wie das Horusplättchen zeigt. Diese sortiert er in die Mitte seiner Handkarten. Am Ende seines Zuges zieht er in diesem Fall keine Karte vom Nachziehstapel.

Die Horuskarten werden auf ***Seite 8*** *erklärt.*

Beispiel: Ani (rot) nimmt sich keinen Schlüssel, sondern die Karte mit einem Augensymbol vom Horustableau und steckt sie in die Mitte ihrer Handkarten.

Osirisplättchen:

Der Abenteurer wird sofort um die angezeigte Anzahl Plättchen weiter nach vorne gezogen. Er führt die Aktion des Plättchens aus, auf dem er landet.

Wichtig: *Abenteurer bleiben zu keinem Zeitpunkt auf einem Osirisplättchen stehen, sondern werden immer sofort weitergezogen.*

Beispiel: Ani (rot) landet auf dem Osirisplättchen mit der Zahl 3. Sie zieht ihren Abenteurer um 3 Plättchen weiter, führt dort die Aktion des Tempelplättchens aus und nimmt sich deswegen einen Skarabäus aus dem Vorrat.

3. Karte nachziehen

Der Spieler zieht eine Karte vom Nachziehstapel auf die Hand. Diese sortiert er in der Mitte seiner Handkarten ein.

Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Anmerkung: *Am Ende seines Zuges besitzt ein Spieler immer genau 5 Handkarten.*

Ausnahme: *Hat sich der Spieler in diesem Zug eine Horuskarte genommen, zieht er jetzt keine Karte nach.*

Spielende und Schlusswertung

Das Spiel endet, wenn die ersten beiden Abenteurer die Grabkammer betreten haben. Die Runde wird noch zu Ende gespielt. Um die Grabkammer zu betreten, muss ein Spieler mit seinem Abenteurer genau auf der Grabkammer landen. Er darf keine Schritte verfallen lassen.

Zusätzlich muss der Spieler für jeden Abenteurer, der die Grabkammer betritt, **einen Schlüssel abgeben** und ihn auf das Schlüsselfeld auf dem Spielplan legen. Besitzt der Spieler keinen Schlüssel, darf er die Grabkammer nicht betreten.

Der erste Abenteurer, der die Grabkammer betritt, nimmt sich den Sarkophag mit 5 Punkten, der zweite Abenteurer den mit 3 Punkten. Beide Abenteurer können vom selben Spieler sein.

Es dürfen auch weitere Abenteurer gegen Abgabe je eines Schlüssels die Grabkammer in der letzten Runde betreten. Sie erhalten aber keinen Sarkophag mehr.

Beispiel: Ani (rot) spielt eine 2 und zieht ihren Abenteurer genau in die Grabkammer. Sie legt einen ihrer zwei Schlüssel auf das Schlüsselfeld. Anschließend nimmt sie sich den Sarkophag mit 3 Punkten.

***Spielende Ausnahme:** In dem sehr seltenen Fall, dass in einer Runde **keiner der Spieler** einen seiner Abenteurer regelkonform bewegen kann, endet das Spiel sofort. Es folgt die Schlusswertung.*

Ist das Spiel beendet, folgt die Schlusswertung. Die Spieler erhalten jetzt weitere Punkte, die sie mit ihrem Zählstein zu ihren bereits durch Schatzplättchen gesammelten Punkten auf der Zählleiste hinzuzählen:

Abenteurerpunkte:

Der Spieler erhält für jeden Abenteurer so viele Punkte, wie der Skarabäus an der Wand neben seinem erreichten Feld oder Plättchen anzeigt.

***Anmerkung:** Steht ein Abenteurer am Start oder liegt neben einer Anubis-Statue, bringt er keine Punkte.*

Sarkophage:

Der Spieler erhält die auf dem Sarkophag aufgedruckten Punkte.

Schlüssel:

Jeder Schlüssel, der jetzt noch beim Spieler liegt, ist einen Punkt wert.

Schatzplättchen-Sets:

Für **vollzählige Schatzplättchen-Sets** erhält der Spieler Punkte. Ein Set besteht aus drei Schatzplättchen der drei unterschiedlichen Schatzarten **Vase, Statue und Schmuck.** Joker-Schatzplättchen können dazu benutzt werden, um eine fehlende Schatzart in einem Set zu ersetzen. Es können bis zu 2 Joker pro Set verwendet werden.

Je nach Anzahl der Sets im Besitz eines Spielers erhält er folgende Punkte:

Anzahl Sets	*1*	*2*	*3*	*4*	*5*	*6*	*7*	*8+*
Punkte	*3*	*7*	*12*	*18*	*25*	*33*	*42*	*52*

Erhaltene Punkte

Erreichtes Feld/Plättchen

Beispiel: Ani (rot) erhält insgesamt 31 Punkte (0+5+5+8+13) für ihre Abenteurer.

Bespiel: Ani (rot) konnte insgesamt 3 Sets bilden, wobei sie in zwei Sets Joker-Schatzplättchen verwendet hat. Sie erhält gemäß der Tabelle links 12 Punkte. Das letzte noch übrige Joker-Schatzplättchen bringt ihr keine Punkte.

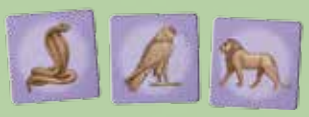
Skarabäen:

Der Spieler dreht seine gesammelten Skarabäen um. Für jeden Skarabäus erhält der Spieler die abgebildeten Punkte.

Beispiel: Ani (rot) erhält insgesamt 7 Punkte für ihre gesammelten Skarabäen.

Der Spieler, der nun die meisten Punkte hat, ist der Gewinner des Spiels. Herrscht Gleichstand, gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der den wertvolleren Sarkophag besitzt. Besitzt keiner der Spieler einen Sarkophag, gibt es mehrere Gewinner.

Ihr könnt jetzt anfangen zu spielen!

Wenn ihr im Spielverlauf auf die **Tempelplättchen**  und die **Horuskarten** trefft, schaut ihr zur Erklärung in die folgenden Übersichten:

Übersicht der Tempelplättchen

Skarabäus: Der Spieler zieht einen Skarabäus aus dem Vorrat, sieht ihn sich geheim an und legt ihn verdeckt vor sich ab. Jeder Skarabäus bringt dem Spieler am Ende des Spiels die abgebildeten Punkte.

Joker-Schatzplättchen: Der Spieler nimmt sich ein Joker-Schatzplättchen aus dem Vorrat und legt es vor sich ab.

Skarabäus oder Joker-Schatzplättchen: Der Spieler nimmt sich entweder einen Skarabäus oder ein Joker-Schatzplättchen.

Beispiel: Jan (grün) entscheidet sich für einen Skarabäus.

Gunst des Horus: Der Spieler nimmt die oberste Horuskarte von einem der zwei gezeigten Stapel des Horustableaus.

Die Karte sortiert er in die Mitte seiner Handkarten ein. Sind beide wählbaren Stapel leer, erhält der Spieler nichts.

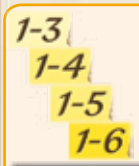
Beispiel: Jan (grün) wählt die Level 2-Horuskarte und steckt sie in die Mitte seiner Handkarten. In diesem Fall zieht er am Ende seines Zuges keine Karte vom Nachziehstapel.

Tunnel: Der Spieler muss seinen Abenteurer zum nächsten Tunnel in Richtung Grabkammer vorsetzen. Gibt es keinen weiteren Tunnel, der sich näher an der Grabkammer befindet, passiert nichts. Der Abenteurer wird immer nur zum nächsten Tunnel vorgesetzt, es darf kein Tunnel übersprungen werden. ***Anmerkung:*** *Zieht der Abenteurer somit an einer Anubis-Statue vorbei, an der noch einer seiner Abenteurer liegt, wird dieser zum Start auf die Treppe gestellt.*

Beispiel: Jan (grün) spielt eine 1, setzt einen seiner Abenteurer auf den Tunnel und muss ihn somit bis zum nächstfolgenden Tunnel vorsetzen.

Übersicht der Horuskarten

Die Horuskarten geben den Spielern beim Bewegen der Abenteurer zusätzliche Möglichkeiten.



1-X: Der Spieler wählt eine beliebige Zahl aus dem auf der Karte angegebenen Bereich und zieht einen Abenteurer um die gewählte Zahl weiter nach vorne.

Beispiel: Jan (grün) spielt seine 1-3 aus und bewegt einen Abenteurer 3 Felder weiter. Damit kann er das Schatzplättchen zu sich nehmen.

1-Würfel: Zunächst würfelt der Spieler, wählt dann eine Zahl im Bereich von 1 bis Würfelergebnis und zieht seinen Abenteurer entsprechend weiter.

Beispiel: Jan (grün) hat leider nur eine 2 gewürfelt, damit kann er einen seiner Abenteurer 1 oder 2 Felder weiter ziehen. Er entscheidet sich für die 2, denn in der nächsten Runde könnte er eine 1 spielen, um sich den Schatz zu nehmen.

Alle nach vorne:

Der Spieler setzt alle seine im Spiel befindlichen Abenteurer um die abgebildete Zahl nach vorne.

Er beginnt mit dem Abenteurer, der am nächsten zur Grabkammer steht und endet mit dem, der am weitesten entfernt ist.

Nachdem der Spieler alle Abenteurer bewegt hat, sucht sich der Spieler **einen** der bewegten Abenteurer aus. Dieser führt die Aktion des Plättchens aus, auf dem er steht.

***Achtung!** Auch nach Benutzung einer „Alle nach vorne"-Karte kann also maximal ein Skarabäus ODER Joker ODER Schatzplättchen gesammelt ODER ein Tunnel von einem Abenteurer benutzt ODER eine Horuskarte gezogen werden.*

Beispiel: Jan (grün) hat im Moment 4 Abenteurer im Spiel und bewegt sie alle 2 Felder nach vorne. Die 3 Abenteurer die auf dem selben Feld standen werden durch ein Osirisplättchen direkt 3 Plättchen weiter gezogen. Er kann sich nun entscheiden, entweder den einen einzelnen Abenteurer durch den Tunnel zu schicken oder das Schatzplättchen zu nehmen. Er entscheidet sich für das Schatzplättchen.

Letzter zum Vorletzten:

Der Spieler setzt seinen am weitesten von der Grabkammer entfernten Abenteurer zu seinem vorletzten Abenteurer. Dort führt der Abenteurer die Aktion des Plättchens aus, sofern möglich.

Sind mehrere eigene Abenteurer am weitesten hinten, dann sucht sich der Spieler von diesen Abenteurern **einen** aus. Dieser wird dann zum nächstfolgenden eigenen Abenteurer gestellt.

Beispiel: Jan (grün) hat alle 5 Abenteurer im Spiel. Er spielt die Karte „Letzter zum Vorletzen" und wählt einen der beiden Abenteurer, die noch am Start stehen (sie sind beide am weitesten entfernt). Diesen zieht er zu seinem nächstfolgenden Abenteurer und kann sich somit das Schatzplättchen nehmen.

Minus 1 Abenteurer:

Ein Abenteurer wird 1, 2 oder 3 Felder weitergezogen. Landet er dabei auf einem Schatzplättchen, benötigt der Spieler einen Abenteurer weniger als auf dem Schatzplättchen angegeben, um sich dieses Plättchen nehmen zu dürfen.

Beispiel: Ani (rot) spielt die 1er-"Minus 1 Abenteurer"-Karte aus und bewegt einen Abenteurer einen Schritt vorwärts. Obwohl sie nun mit nur zwei Abenteurern auf dem Schatzplättchen mit drei Abenteurersymbolen steht, darf sie es sich nehmen.

QUEEN GAMES

© Copyright 2018 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.